

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, K. R. A. A. 2023. *Elearning Untuk Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Jember).
- Aprodita, P. P. 2014. *EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU KWARTET DALAM MENGINGAT KOSAKATA BAHASA JEPANG: Penelitian Eksperimen Pada SMA Negeri 15 Bandung Siswa Kelas X Lintas Minat Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2014-2015* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Elyas, A. H. 2018. *Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran*. *Warta Dharmawangsa*, (56).
- Ersanty, D., & Mahmudah, S. 2020. *Pembelajaran Berbasis Web Untuk Siswa Tunagrahita Ringan*. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 15(1).
- Fajar, R. 2020. *Aplikasi Game “Kanji Quest Typed” Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kanji* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Fauzi, L., Haryanti, P., & Setiana, S. M. 2017. *Respon Pengguna Terhadap Aplikasi Kanji Hunter*. *Janaru Saja: Jurnal Program Studi Sastra Jepang (Edisi Elektronik)*, 6(2), 77-82.
- Firmansyah, D. B., & Rahmawati, R. S. 2018. *Penggunaan media ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran kanji*. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 3(1), 1-10.
- Fitriana, R. 2019. *Strategi pembelajaran kanji dasar menggunakan metode mnemonic dan happyou di program studi sastra Jepang FISIB Universitas Pakuan*. *Media Bahasa, Sastra, dan Budaya Wahana*, 25(2), 1-11.
- Hermanto, A. A. M., Kanedi, I., & Zulfiandry, R. 2023. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Roti Me Time Berbasis Web*. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 19(1), 27-36.
- Husaini, M. 2017. *Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan (e-education)*. *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 2(1).

- Jianti, M., Renariah, R., & Rasiban, L. M. 2016. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Table Dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Kanji Dasar*. EDUJAPAN, 1(1), 83-93.
- Karwati, E. 2014. *Pengaruh Pembelajaran elektronik (e-learning) terhadap mutu belajar mahasiswa*. Jurnal Penelitian Komunikasi, 17(1).
- Karyati, A., & Rahmawati, Y. 2019. *Pembelajaran Kanji dengan Permainan Kartu dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Media Bahasa, Sastra, dan Budaya Wahana, 25(1), 1-18.
- Kusnandar, F. G. 2020. *Game "Meiji" Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Shokyu Kanji Pada Android* (Doctoral dissertation, Univesitas Komputer Indonesia).
- Kusnandar, F. G. 2020. *Game "Meiji" Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Shokyu Kanji Pada Android* (Doctoral dissertation, Univesitas Komputer Indonesia).
- Kustandi, C. 2017. *Efektivitas E-Learning berbasis edmondo dan schoology terhadap kemampuan berfikir kritis mahasiwa program studi teknologi pendidikan FIP UNJ pada mata kuliah profesi pendidikan*. Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan, 2(1).
- Lazuardi, L. 2021. *Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar Berbasis Live2d* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Lukitaningrum, H. L. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Basis Data di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI*. Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika, 5(5).
- Mayer, R.E. 2009. *Multimedia Learning: Second Edition*. Newyork: Cambridge University Press.
- Mudlofir, A. & Rusydiyah, E.F. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Neo, M., Neo, T.K. & Yap, W.L. 2008. *Student`s Perceptions of Interactive Multimedia Mediated Web-Based Learning: A Malaysian Perspective*. Proceedings Ascilite Melbourne 2008.
- Prasetiani, D., & Diner, L. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Kanji Mahasiswa Melalui Media Kartu Huruf Kanji*. Jurnal Izumi, 3(2), 15.

- Pratama, A., Yordania, Y., Harisin, R., & Halim, A. 2013. *Penelitian Keefektifitasan Pembelajaran Kanji Bahasa Jepang menggunakan Mobile Phone Berbasis Android dan Ios*. ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications, 4(2), 1295-1300.
- Rahman, S. 2020. *Jago Membuat Website dan SEO*. PT Elex Media Komputindo, 6 dan 157.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. 2020. *Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi covid-19*. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(2), 1-13.
- Sari, P. 2015. *Memotivasi belajar dengan menggunakan e-learning*. Ummul Qura, 6(2), 20-35.
- Sukamto, Rosa A, dan Shalahuddin M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Supriyanto, D. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning*. MODELING: Jurnal Program Studi PGMI, 5(1), 112-129.
- Syaripudin, L. 2018. *Lz5 Sebagai Tes Kanji Berbasis Web* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Ulya, S. F., Sukestiyarno, Y. L., & Hendikawati, P. 2018. *Analisis prediksi quick count dengan metode stratified random sampling dan estimasi confidence interval menggunakan metode maksimum likelihood*. UNNES journal of mathematics, 7(1), 108-119.
- Wicaksono, E. B. 2016. *APLIKASI ANDROID 'KANJI INTERVAL' DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KANJI* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).